TRUST
ME
RULEBOOK

# Trust me

It already feels like the start of

## a great day on the Island of Toys!

As you stand in the park, you smell the scent of toasted sugar, hear the laughter coming from the puppet theater, and gaze up at the colorful kites soaring across the sky. You listen to the music of the merry-go-round and long to ride it.

## There's only one problem:

you don't have any tickets. Only the most famous children have them. If you were famous, you could use your reputation to gain tickets! All you need to do is convince the other children of the great adventures you've had with the different Characters on the Island, even if a bit of embellishment is required...

## after all, who will be able to tell the difference?

*Trust Me* is a bluffing game. Players have one day and one night to grow their reputation and gain Tickets by gaining the trust of their opponents or by tricking them. The player with the most valuable Tickets at the end of the game wins.

## Components

**30 Character cards:**
- 5 Pinocchio (1)
- 5 The Cat & The Fox (2)
- 5 The Doctors (3)
- 5 The Judge (4)
- 5 Mangiafuoco (5)
- 5 The Fairy (6)

**21 Ticket tokens:**
- 6 Cotton Candy (1)
- 5 Kite (2)
- 4 Puppet Show (3)
- 3 Merry-Go-Round (4)
- 2 Ferris Wheel (5)
- 1 Roller Coaster (6)

1 Day/Night card

1 Coin

4 Player Aid cards

# Setup

1. Sort the 21 Tickets into six face-up stacks by their value. Arrange the stacks in ascending order from 1 to 6.
2. Shuffle the 30 Character cards (from now on just called Characters) to form a face-down Character deck in the middle of the table.
   - In a 2-player game, remove 1 Character of each type before shuffling the remaining 24 Characters to form the Character deck.
3. Place the Day/Night card under the Character deck with the Day side up.
4. Place the Coin within the reach of all players. (The Coin is not used in the 2-player game.)
5. Give each player a Player Aid card. If playing with the 4-Player Coin Variant (Pg. 6) be sure that each player places their Player Aid card in front of them with this icon face-up.
6. Flip over 4 Characters and place them in a face-up row next to the Character deck. This row is the Park.
7. Each player draws 1 Character from the Character deck as their starting hand, keeping their hand hidden from their opponents.

# Gameplay

Beginning with the player who last went on a roller coaster, and moving clockwise, each player takes a turn.

On their turn, players will always draw 1 new Character from the Character deck and place 1 Character from their hand into the Park, face-up or face-down depending on the action they choose.

# Reputation

The face-up area in front of each player represents that player's Reputation. Reputation is gained through the face-up Characters you take from the Park. Players can use their Reputation to gain Tickets to the amusements on the Island of Toys.

The Characters in your hand and the tickets gained throughout the game are not part of your Reputation.

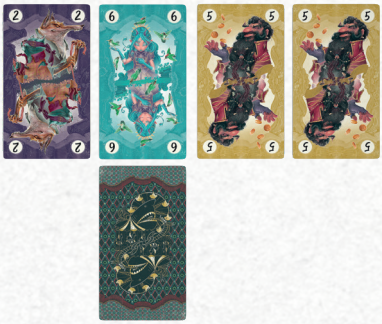
There is no limit to the size of your Reputation. (When the Character deck runs out, however, you will lose all of your Reputation.)

# Taking a Turn

On your turn, you must do both of the following steps in order:

1. Draw 1 Character from the Character deck and place it into your hand.
2. Perform one of the following three actions:
   - Tell a Tale.
   - Use Reputation to Gain a Ticket.
   - Take a Character from the Park.

## Tell a Tale



To tell a tale, place 1 Character from your hand **face-down** below any Character in the Park.

- You are telling a **true tale** if the Characters **match**.
- You are bluffing and telling a **tall tale** if the Characters do not **match**.

It is up to your opponents to decide if they trust you or not.

**Note:** Players do not have to tell actual stories when playing the Characters from their hand. They simply play the Character below the Character they are claiming it matches and wait for their opponents to vote.

Before revealing the face-down Character, all other players must declare: "I trust you" or "I do not trust you." All players can freely discuss with each other before making their choices and decide if they want to declare together or one by one. If players choose to declare one by one, players declare in turn order, starting with the player to the left of the active player.

If the number of players who said, "I trust you," is **greater** than the number of players who said, "I do not trust you," the majority **trusted** you. If it is **less** than that, the majority **did not trust** you.

In a 3-player game, both other players must agree if they trust you or not. If they disagree, toss the Coin. If the Coin lands **donkey** side up, the majority **did not trust** you. If the Coin lands **kid** side up, the majority **trusted** you.

Flip over the face-down Character to reveal whether your tale about them was a **true tale** or a **tall tale**:

| | | |
|---|---|---|
| If you told a **true tale** and... | the majority **trusted** you... | *You have gained their trust! Your reputation is growing.*<br>Take both Characters and place them face-up in your Reputation. |
| If you told a **true tale** and... | the majority **did not trust** you... | *You have proved them wrong! Your reputation now precedes you.*<br>Take both Characters and place them face-up in your Reputation.<br>Perform a bonus turn exactly as if you were taking another regular turn, including drawing a new Character into your hand. It is possible to take multiple bonus turns in a row. |
| If you told a **tall tale** and... | the majority **trusted** you... | *You have tricked them! The Island of Toys rewards trickery. Your reputation grows and your notoriety earns you a Ticket.*<br>Take both Characters and place them face-up in your Reputation.<br>Gain 1 Ticket equal to the difference between the numbers on the Characters and place the Ticket face-down in front of you.<br>If there are no Tickets of this value remaining, take a Ticket with the next lower value. |
| If you told a **tall tale** and... | the majority **did not trust** you... | *You have been caught! You will need to tell better tales if you want to gain Tickets.*<br>Place the Character you played from your hand face-up into the Park. |

## Use Reputation to Gain a Ticket

To use your Reputation to gain a Ticket, play 1 Character from your hand into the Park face-up.

Then, discard any amount of face-up Characters from your Reputation, **either with the same number or in a sequence of numbers. Gain exactly 1 Ticket of a value equal to the number of Characters you are discarding**.

Place the gained Ticket face-down in front of you. Face-down Tickets are not part of your Reputation. You can not use Characters in the Park, or in your hand, to gain Tickets.

**You may only gain 1 Ticket per turn**.

Discard Characters to a face-up pile next to the Character deck. **Players may not check the discard pile at any time**.

***Example:*** *Charlotte has four Characters in her Reputation: 2x The Cat & The Fox (2), 1x The Doctors (3), and 1x The Judge (4). Charlotte has multiple options to choose from:*

***1.*** *She can discard a single Character to take a Cotton Candy Ticket (1).*

***2.*** *Or she can discard two of her The Cat & The Fox (2) Characters, or two of her sequential Characters [The Cat & The Fox (2) with The Doctors (3) or The Doctors (3) with the Judge (4)] to take a Kite Ticket (2).*

***3.*** *Or she can discard her three sequential Characters [The Cat & The Fox (2), The Doctors (3), and The Judge (4)] for a Puppet Show Ticket (3).*

*Even though Charlotte has enough Reputation to gain more than 1 Ticket, she may only use her Reputation to gain 1 Ticket per turn.*

## Take a Character from the Park

Sometimes no one is around to listen to your tales. Taking a Character from the Park still helps you grow your Reputation, but at a much slower rate.

To take a Character from the Park, play 1 Character from your hand into the Park face-up. Take any other Character from the Park and place it face-up in your Reputation.

**Characters from the Park never go into your hand**.

## Refilling the Park

If, at any time, there are no Characters in the Park, draw 2 Characters from the Character deck and place them face-up in the Park.

## When the Character Deck Runs Out

When the Character deck runs out of Characters the first time, the day ends and everyone who knows you goes to bed. **All players must discard all of the Characters in their Reputation at the end of the active player's turn**. Players must grow their Reputation all over again.

If the active player gained a bonus turn, the active player will instead gain a free **Use Reputation to Gain a Ticket** action without playing a card from their hand into the Park.

**The Characters in the Park, the Characters in each player's hands, and any gained Tickets are not discarded**.

Shuffle the discard pile to form a new face-down Character deck. Flip over the Day/Night card from the Day side to the Night side and place it underneath the Character deck. Continue playing with the next player in turn order.

## Endgame & Scoring

The game ends at the end of the active player's turn when either of the following conditions are met:

- The Character deck runs out of Characters for the second time.
- The players acquire all the Tickets in any four stacks.

If after triggering the end game, the active player gains a bonus turn on their turn, the bonus turn is forfeited.

# Final Scoring

Points are awarded as follows:

- Every Ticket is worth points equal to its value.
- Each player also gains points for the quantity of tickets of different value they have, according to the chart below (only the largest set of Tickets per player will score).

| 1 - 1 point | 2 - 3 points | 3 - 6 points | 4 - 10 points | 5 - 15 points | 6 - 21 points |
|---|---|---|---|---|---|

***Example:*** *At the end of the game, Charlotte has seven Tickets total and five unique Tickets: 1x Cotton Candy (1), 2x Kite (2), 2x Puppet Show (3), 1x Ferris Wheel (5), 1x Roller Coaster (6). Charlotte gains 22 points from the total value of her Tickets and 15 points for her five unique Tickets.*

The player with the most points wins the game! If there is a tie, the player with the most Tickets is the winner. If there is still a tie, toss the Coin to determine who will be the winner.

# 4-Player Coin Variant

Each player may, once per game, choose to toss the Coin to try and change the result of the majority if they do not agree with the outcome. This action can only be performed if you are not the active player (it is not your turn) and may only be taken **after** the majority has decided whether or not to trust the active player.

If the Coin lands donkey side up, the majority decides they **did not trust** you, regardless of the actual vote. If the Coin lands kid side up, the majority decides they **trusted** you, regardless of the actual vote.

Only one player may choose to toss the Coin per turn. If you choose to toss the Coin, you must flip over your Player Aid card to indicate that you've used this ability and cannot use it again for the rest of the game.

# Credits

**Game Design:** Martino Chiacchiera
**Illustrator:** Paolo Voto
**Publisher:** ThunderGryph Games
**Product Manager:** Gonzalo Aguirre Bisi
**Art direction:** Pierpaolo Paoletti
**Graphics:** Daniel Tosco
**Mockups:** Erick Tosco
**Rulebook Editor:** Anastasia Heuer
**Coordination and rules proofing:** Cristina Aguirre Bisi
**Thanks to the Support of:** Cristina Bisi, Veronica Emer, Luis González and Flavio De Leonardis
**Web Site:** thundergryph.com

Thundergryph SLU, Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España. - support@thundergryph.com

# Trust me

Schon jetzt fühlt es sich an wie der Beginn

## eines tollen Tages auf der Spielzeuginsel!

Während du im Park stehst, riechst du den Duft von geröstetem Zucker, hörst das Lachen aus dem Puppentheater und schaust zu den bunten Drachen hinauf, die über den Himmel fliegen. Du lauschst der Musik des Karussells und sehnst dich danach, mit ihm zu fahren.

## Es gibt nur ein Problem:

Dazu musst du nur die anderen Kinder von den tollen Abenteuern überzeugen, die du auf der Insel mit den verschiedenen Charakteren erlebt hast - selbst wenn du sie ein klein wenig ausschmücken musst ...

## ... aber wer bemerkt schon den Unterschied?

*Trust Me* ist ein Bluff-Spiel. Die Spieler haben einen Tag und eine Nacht Zeit, um ihr Ansehen zu steigern und Tickets zu bekommen, indem sie das Vertrauen ihrer Gegner gewinnen oder sie austricksen. Wer am Ende die wertvollsten Tickets hat, gewinnt das Spiel.

## Spielmaterial

**30 Charakterkarten:**
- 5 Pinocchio (1)
- 5 Die Katze & Der Hund (2)
- 5 Die Doktoren (3)
- 5 Der Richter (4)
- 5 Mangiafuoco (5)
- 5 Die Fee (6)

**21 Ticket-Plättchen:**
- 6 Zuckerwatte (1)
- 5 Drachen (2)
- 4 Puppentheater (3)
- 3 Karussell (4)
- 2 Riesenrad (5)
- 1 Achterbahn (6)

1 Tag/Nacht-Karte

1 Münze

4 Spielhilfekarten

# Aufbau

1. Ordnet die 21 Tickets nach ihren Werten in sechs offenen Stapeln an. Platziert sie in aufsteigender Reihenfolge von 1 bis 6.
2. Mischt die 30 Charakterkarten (künftig „Charaktere“ genannt) und bildet einen verdeckten Charakterstapel in der Tischmitte.
   - Entfernt beim 2-Personen-Spiel 1 Charakterkarte jedes Typs, ehe ihr aus den übrigen 24 Charakteren den Stapel bildet.
3. Legt die Tag/Nacht-Karte mit der Tagseite nach oben unter den Charakterstapel.
4. Legt die Münze für alle erreichbar auf den Tisch. (Im 2-Personen-Spiel wird sie nicht gebraucht.)
5. Jeder Spieler erhält eine Spielhilfekarte. Spielt ihr die 4-Spieler-Variante mit Münze (S. 18), legt jeder seine Spielhilfekarte offen vor sich, sodass dieses Symbol rechts ist.
6. Deckt 4 Charakterkarten auf und legt sie aufgedeckt neben den Charakterstapel. Diese Reihe bildet den Park.
7. Jeder Spieler zieht als Starthand 1 Charakter vom Charakterstapel und hält sie vor den Mitspielern verborgen.

# Spielablauf

Wer zuletzt auf einer Achterbahn war, beginnt, danach sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn dran.

In seinem Zug zieht ein Spieler immer 1 neue Charakterkarte vom Stapel und legt einen Charakter von seiner Hand in den Park – offen oder verdeckt, je nach gewählter Aktion.

## Ansehen

Der aufgedeckte Bereich vor jedem Spieler repräsentiert sein Ansehen. Es wird erworben durch die aufgedeckten Charaktere, die man aus dem Park nimmt. Die Spieler können ihr Ansehen nutzen, um Tickets für die Vergnügungsgeschäfte auf der Spielzeuginsel zu erhalten.

Die Charaktere in eurer Hand sowie die Tickets, die ihr im Spielverlauf bekommt, zählen nicht zum Ansehen.

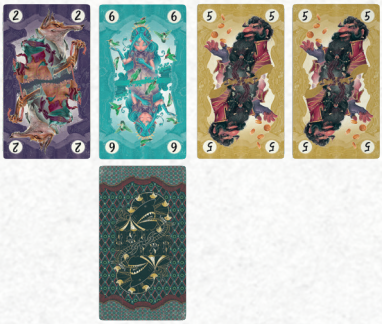
Für die Höhe eures Ansehens gibt es kein Limit. (Ist der Charakterstapel leer, verliert man jedoch sein gesamtes Ansehen.)

# Spielerzug

In deinem Zug musst du die folgenden beiden Schritte nacheinander ausführen:

1. Ziehe einen Charakter vom Charakterstapel und nimm ihn auf die Hand.
2. Führe eine dieser drei Aktionen durch:
   - Erzähle eine Geschichte
   - Setze Ansehen ein, um ein Ticket zu erwerben
   - Nimm einen Charakter aus dem Park

## Erzähle eine Geschichte



Um eine Geschichte zu erzählen, legst du 1 Charakter aus deiner Hand **verdeckt** unter einen beliebigen Charakter des Parks.

- Wenn die Charaktere **übereinstimmen**, erzählst du eine **wahre Geschichte**.
- Wenn die Charaktere **nicht übereinstimmen**, bluffst du und erzählst ein **Lügenmärchen**.

Deine Gegner entscheiden, ob, sie dir glauben oder nicht.

**Hinweis:** Die Spieler müssen keine wirklichen Geschichten erzählen, wenn sie ihre Charaktere aus der Hand spielen. Sie legen einfach ihren Charakter unter einen Charakter und geben Übereinstimmung vor, dann warten sie auf die Abstimmung durch die Gegner.

Bevor der betreffende Charakter aufgedeckt wird, müssen alle anderen Spieler sich äußern: „Ich glaube dir“ oder „Ich glaube dir nicht.” Alle Spieler dürfen offen miteinander reden, ehe sie ihre Wahl treffen, und dürfen entscheiden, ob sie gemeinsam oder einzeln abstimmen. Wenn die Spieler einzeln abstimmen wollen, äußern sie sich in der Zugreihenfolge. Es beginnt der Spieler links vom aktiven Spieler.

Sagen **mehr** Spieler „Ich glaube dir“ als „Ich **glaube** dir nicht“, dann glaubt dir die Mehrheit. Sind es **weniger**, bedeutet es, dass die Mehrheit dir **nicht glaubt**.

Im 3-Personen-Spiel müssen die beiden anderen Spieler sich einigen, ob sie dir glauben oder nicht. Sind sie sich uneinig, wirf die Münze. Landet sie mit dem **Esel** nach oben, hat dir die Mehrheit **nicht geglaubt**. Liegt das **Kind** oben, hat dir die Mehrheit **geglaubt**.

Deckt die Charakterkarte auf, um zu zeigen, ob du eine **wahre Geschichte** oder ein **Lügenmärchen** erzählt hast:

| | | |
|---|---|---|
| Hast du eine **wahre Geschichte** erzählt und ... | die Mehrheit hat dir **geglaubt**, ... | *... dann hast du ihr Vertrauen gewonnen! Dein Ansehen steigt.*<br>Nimm beide Charakterkarten und lege sie offen zu deinem Ansehen. |
| Hast du eine **wahre Geschichte** erzählt und ... | die Mehrheit hat dir **nicht geglaubt**, ... | *... dann hast du sie eines Besseren belehrt! Jetzt eilt dein Ruf dir voraus.*<br>Nimm beide Charakterkarten und lege sie offen zu deinem Ansehen.<br>Führe einen Bonus-Zug aus, so als wärst du noch einmal dran, ziehe auch einen weiteren Charakter für deine Hand. Es ist möglich, mehrere Bonus-Züge nacheinander zu erhalten. |
| Hast du ein **Lügenmärchen** erzählt und ... | die Mehrheit hat dir **geglaubt**, ... | *Du hast sie aufs Kreuz gelegt! Die Spielzeuginsel belohnt Tricksereien. Dein Ansehen wächst, dein Bekanntheitsgrad verschafft dir ein Ticket.*<br>Nimm beide Charakterkarten und lege sie offen zu deinem Ansehen.<br>Nimm 1 Ticket, dessen Wert der Differenz zwischen den beiden Charakteren entspricht, und lege es verdeckt vor dich.<br>Sind keine Tickets mehr mit diesem Wert erhältlich, nimm eines mit dem nächsttieferen Wert. |
| Hast du ein **Lügenmärchen** erzählt und | die Mehrheit hat dir **nicht geglaubt**, ... | *Du wurdest erwischt! Du musst dir bessere Geschichten ausdenken, wenn du Tickets bekommen willst.*<br>Lege den Charakter, den du aus deiner Hand gespielt hast, offen in den Park. |

## Setze Ansehen ein, um ein Ticket zu erwerben

Wenn du dein Ansehen nutzen willst, um ein Ticket zu erhalten, lege 1 Charakter aus deiner Hand offen in den Park.

Dann wirf eine beliebige Anzahl offener Charaktere aus deinem Ansehen ab, **die identische oder benachbarte Zahlen haben. Nimm dir genau 1 Ticket, dessen Wert der Anzahl Charaktere entspricht, die du abwirfst**.

Lege das erhaltene Ticket verdeckt vor dich. Verdeckte Tickets zählen nicht zu deinem Ansehen. Du darfst weder die Charaktere im Park noch die in deiner Hand einsetzen, um Tickets zu bekommen.

**Pro Zug darfst du nur 1 Ticket erwerben**.

Bildet aus abgeworfenen Charakteren einen offenen Ablagestapel neben dem Charakterstapel. **Die Spieler dürfen den Ablagestapel niemals durchsehen**.

***Beispiel:*** *Charlotte hat 4 Charaktere in ihrem Ansehen: 2x Die Katze & Der Fuchs (2), 1x Die Doktoren (3) und 1x Der Richter (4). Charlotte hat mehrere Auswahlmöglichkeiten:*

***1.*** *Sie kann einen einzelnen Charakter abwerfen, um ein Zuckerwatte-Ticket (1) zu bekommen.*

***2.** Oder sie wirft zwei ihrer Charaktere Katze & Fuchs (2) ab oder zwei Charaktere mit benachbarten Zahlen [Katze & Fuchs (2) und Doktoren (3) oder Doktoren (3) und Richter (4)], um ein Drachen-Ticket (2) zu erhalten.*

***3.** Oder sie wirft ihre drei benachbarten Charaktere ab [Katze & Fuchs (2), Doktoren (3) und Richter (4)] für ein Puppentheater-Ticket (3).*

*Auch wenn Charlotte genug Ansehen hat, um mehr als 1 Ticket zu erwerben, darf sie je Zug nur einmal ihr Ansehen nutzen, um 1 Ticket zu bekommen.*

## Nimm einen Charakter aus dem Park

Manchmal ist niemand da, um deinen Geschichten zu lauschen. Einen Charakter aus dem Park zu nehmen, steigert zwar ebenfalls dein Ansehen, aber auf langsamere Weise.

Um einen Charakter aus dem Park zu nehmen, lege 1 Charakter aus deiner Hand offen in den Park. Nimm einen beliebigen anderen Charakter aus dem Park und lege ihn offen zu deinem Ansehen.

**Charaktere aus dem Park dürfen nie den Handkarten hinzugefügt werden**.

## Den Park auffüllen

Wenn sich zu irgendeinem Zeitpunkt keine Charaktere mehr im Park befinden, zieht 2 Charaktere vom Charakterstapel und platziert sie offen im Park.

## Wenn der Charakterstapel sich leert

Sobald zum ersten Mal keine Charaktere mehr im Charakterstapel sind, endet der Tag und alle, die dich kennen, gehen schlafen. **Ist der Zug des aktiven Spielers beendet, werfen alle Spieler alle Charaktere aus ihrem Ansehen ab**. Die Spieler müssen ihr Ansehen von Neuem aufbauen.

Falls der aktive Spieler einen Bonus-Zug erhalten hat, bekommt er stattdessen kostenlos eine Aktion **Setze Ansehen ein, um ein Ticket zu erwerben**, ohne eine Karte aus seiner Hand in den Park legen zu müssen.

**Die Charaktere im Park, in den Händen der Spieler sowie alle erworbenen Tickets werden nicht abgeworfen**.

Mischt den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen verdeckten Charakterstapel. Wendet die Tag/Nacht-Karte von der Tag-Seite zur Nacht-Seite und legt sie unter den Charakterstapel. Fahrt mit dem nächsten Spieler in der Zugreihenfolge fort.

## Spielende & Wertung

Das Spiel endet mit dem Zugende des aktiven Spielers, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Im Charakterstapel sind zum zweiten Mal keine Charaktere mehr.
- Die Spieler haben alle Tickets eines beliebigen der vier Stapel erworben.

Falls dem aktiven Spieler ein Bonus-Zug zustehen würde, nachdem das Spielende ausgelöst wurde, verfällt der Bonus-Zug.

# Endwertung

Die Punkte werden folgendermaßen vergeben:

- Jedes Ticket zählt seinem Wert entsprechend viele Punkte.
- Jeder Spieler erhält außerdem Punkte für die Anzahl verschiedener Ticketsorten, die er besitzt (nur die größte Zusammenstellung von Tickets zählt):

| **1 - 1** Punkt | **2 - 3** Punkte | **3 - 6** Punkte | **4 - 10** Punkte | **5 - 15** Punkte | **6 - 21** Punkte |
|---|---|---|---|---|---|

***Beispiel:*** *Am Ende hat Charlotte insgesamt 7 Tickets und 5 verschiedene Sorten von Tickets: 1x Zuckerwatte (1), 2x Drachen (2), 2x Puppentheater (3), 1x Riesenrad (5), 1x Achterbahn (6). Charlotte erhält 22 Punkte aus der Summe ihrer Ticketwerte sowie 15 Punkte für ihre 5 Ticketsorten.*

**5** verschiedene Sorten **=** **15** Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Tickets. Herrscht dann immer noch Gleichstand, werft die Münze, um den Sieger zu ermitteln.

# 4-Spieler-Variante mit Münze

Jeder Spieler darf einmal pro Spiel entscheiden, dass er die Münze wirft, um das Ergebnis der Mehrheit zu verändern, wenn er damit nicht einverstanden ist. Diese Aktion darf nur ausgeführt werden, wenn man gerade nicht der aktive Spieler ist (also nicht am Zug ist), und muss ausgeführt werden, **nachdem** die Mehrheit entschieden hat, ob sie dem aktiven Spieler glaubt oder nicht.

Landet die Münze mit dem Esel nach oben, wird dem aktiven Spieler **nicht geglaubt**, unabhängig von der eigentlichen Abstimmung. Landet die Münze mit dem Kind nach oben, wird dem aktiven Spieler **geglaubt**, unabhängig von der eigentlichen Abstimmung.

Pro Zug darf nur ein Spieler die Münze werfen. Wer sich dazu entschließt, dreht seine Spielhilfekarte um, um anzuzeigen, dass man diese Möglichkeit genutzt hat und sie für den Rest des Spiels nicht mehr nutzen kann.

# Kredite

**Spiel-Design:** Martino Chiacchiera
**Illustrationen:** Paolo Voto
**Verlag:** ThunderGryph Games
**Produktmanager:** Gonzalo Aguirre Bisi
**Künstlerische Leitung:** Pierpaolo Paoletti
**Grafik:** Daniel Tosco
**Modelle:** Erick Tosco
**Rulebook Editor:** Anastasia Heuer
**Koordination und überprüfung von regeln:** Cristina Aguirre Bisi
**Übersetzung:** Matthias Leo Webel
**Wir danken für ihre Unterstützung:** Cristina Bisi, Veronica Emer, Luis González und Flavio De Leonardis
**Website:** thundergryph.com

Thundergryph SLU, Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España. - support@thundergryph.com

# Trust me

¡Amanece...

## otro fabuloso día en la Isla de los Juguetes!

Estás en la feria. En el aire flota el aroma del azúcar tostado, se oyen risas desde el teatrillo de marionetas y te quedas contemplando las coloridas cometas que surcan el cielo. Escuchas la música y te mueres de ganas por disfrutar de las atracciones;

## pero hay un problemilla:

no tienes boletos. Solo se los dan a los niños de renombre. Si te dieras a conocer, ¡podrías usar tu reputación para conseguir boletos! Todo lo que tienes que hacer es convencer a los demás niños de que has vivido todas esas grandes aventuras con los diferentes personajes de la isla, aunque tengas que embellecerla un poco...

## ¿Qué más da? ¡Nadie se dará cuenta!

*Trust Me* es un juego de faroleo. Los jugadores cuentan con un día y una noche para aumentar su reputación y obtener boletos; los conseguirán si se granjean la confianza de sus oponentes o si logran engañarlos. Ganará el jugador que tenga más boletos al final de la partida.

## Componentes

**30 cartas de personaje:**
- 5 de Pinocho (1)
- 5 del gato y el zorro (2)
- 5 de los médicos (3)
- 5 del juez (4)
- 5 de Tragalumbre (5)
- 5 del hada (6)

**21 fichas de boleto:**
- 6 de algodón de azúcar (1)
- 5 de cometa (2)
- 4 de teatro de marionetas (3)
- 3 de tiovivo (4)
- 2 de noria (5)
- 1 de montaña rusa (6)

1 Carta de día y noche

1 moneda

4 cartas de referencia

# Preparación

1. Se clasifican los 21 boletos, según su valor, en seis montones colocados bocarriba. Se ordenan los montones en orden ascendente del 1 al 6.
2. Se barajan las 30 cartas de personaje (que, de ahora en adelante, llamaremos «personajes») y se forma un mazo de personajes que se coloca bocabajo en medio de la mesa.
   - En las partidas para 2 jugadores, se retira 1 personaje de cada tipo. Después, se barajan las 24 cartas restantes y se forma el mazo de personajes.
3. Se coloca la carta de día y noche bajo el mazo de personajes, con la cara de día a la vista.
4. Se coloca la moneda al alcance de todos los jugadores. (La moneda no se usa en las partidas para 2 jugadores).
5. Se reparte a cada jugador una carta de referencia. Si se juega con la variante de la moneda para 4 jugadores (ver pág. 18), los jugadores deberán colocar delante de sí la carta de referencia que muestra este icono bocarriba.
6. Se cogen los primeros 4 personajes de la parte superior del mazo y se colocan bocarriba en una fila al lado del mazo de personajes. A esta fila la llamaremos «la feria».
7. Todos los jugadores roban 1 personaje del mazo de personajes; esta será su mano inicial y no se debe mostrar al resto de jugadores.

# Desarrollo de la partida

Empieza el jugador que se haya subido el último a una montaña rusa; a continuación, el resto de los jugadores juegan sus turnos en sentido horario.

En su turno, cada jugador roba siempre 1 personaje del mazo de personajes y coloca 1 personaje de su mano en la feria. Este último irá bocarriba o bocabajo según la acción que haya decidido hacer el jugador.

## Reputación

Delante de cada jugador hay una zona donde se colocan las cartas bocarriba; esta zona representa la reputación de ese jugador. La reputación se consigue con los personajes bocarriba que el jugador coge de la feria. Los jugadores pueden usar su reputación para obtener boletos y poder subirse a las atracciones de la Isla de los Juguetes.

Ni los personajes que hay en la mano del jugador ni los boletos que haya ido obteniendo durante la partida forman parte de su reputación.

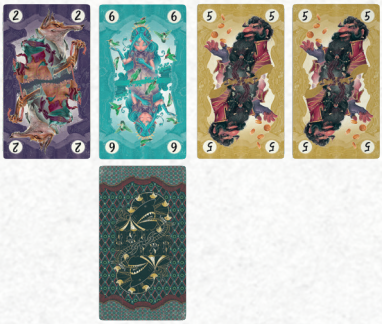
No hay límite de cartas para la zona de reputación (aunque, si el mazo de personajes se agota, el jugador perderá toda la reputación).

# Secuencia de un turno

En cada turno, el jugador activo deberá seguir los siguientes pasos en orden:

1. Robar 1 personaje del mazo de personajes y colocarlo en la mano.
2. Elegir una de las tres acciones siguientes:
   - Contar una historia
   - Usar la reputación para obtener un boleto
   - Coger un personaje de la feria

## Contar una historia



Para contar una historia, coloca un personaje de tu mano, **bocabajo**, debajo de cualquier personaje que haya en la feria.

- Lo que el jugador cuenta es una **historia real** si los personajes **coinciden**.
- Lo que el jugador cuenta es una **trola** si los personajes **no coinciden**.

Serán los oponentes quienes decidan si creer al jugador activo o no.

**Nota:** los jugadores, en realidad, no tienen por qué contar ninguna historia cuando juegan a los personajes de su mano. Se limitan a colocar el personaje de su mano debajo del personaje de la feria con el que afirman que coincide. Luego, esperan a que los oponentes voten.

Antes de dar la vuelta al personaje que está bocabajo, el cada uno de los jugadores restantes debe decir en voz alta «me lo creo» o «no me lo creo». Previamente, todos los jugadores pueden hablar entre ellos con total libertad y decidir si quieren votar en conjunto o uno a uno. Si deciden esto último, votarán según el orden de turno, empezando por el jugador situado a la izquierda del jugador activo.

Si el número de jugadores que ha dicho «me lo creo» es **mayor** que el que ha dicho «no me lo creo», significará que la mayoría **cree** en el jugador activo. Si es al **contrario**, que **no cree**.

En las partidas para 3 jugadores, los otros dos jugadores deberán acordar si creen al jugador activo o no. Si no están de acuerdo, se lanza la moneda. Si en la moneda sale el **burro**, se considera que la mayoría **no cree** al jugador activo. Si en la moneda sale el **niño**, se considera que la mayoría **cree** al jugador activo.

Da la vuelta al personaje colocado bocabajo para que todos vean si lo que les has contado es una **historia real** o una **trola**.

| | | |
|---|---|---|
| El jugador cuenta una **historia real.** | La mayoría declara «**Me lo creo**». | *¡El jugador se ha ganado su confianza! La reputación del jugador aumenta.*<br>El jugador coge ambos personajes y los coloca bocarriba en su zona de reputación. |
| El jugador cuenta una **historia real.** | La mayoría declara «**No me lo creo**». | *¡El jugador ha demostrado que los demás se equivocan! La reputación del jugador le precede.*<br>El jugador coge ambos personajes y los coloca bocarriba en su zona de reputación.<br>El jugador juega un turno adicional como si se tratara de otro turno normal, incluida la acción de robar un nuevo personaje y colocarlo en la mano. Es posible encadenar varios turnos de bonificación seguidos. |
| El jugador cuenta una **trola.** | La mayoría declara «**Me lo creo**». | *¡Los ha engañado! En la Isla de los Juguetes se recompensa el arte del engaño. La reputación del jugador activo aumenta (en este caso, de forma infame) y, gracias a ello, obtiene un boleto.*<br>El jugador coge ambos personajes y los coloca bocarriba en su zona de reputación.<br>El jugador obtiene 1 boleto igual a la diferencia entre los números de los personajes y coloca el boleto bocabajo ante sí.<br>Si no quedan boletos de ese valor, el jugador coge un boleto con el valor inmediatamente inferior. |
| El jugador cuenta una **trola.** | La mayoría declara «**No me lo creo**». | *¡Lo han pillado! Tendrá que contar historias más inspiradas si quiere conseguir boletos.*<br>El jugador coloca en la feria, bocarriba, el personaje que ha jugado desde su mano. |

## Usar la reputación para obtener un boleto

Para gastar su reputación y obtener un boleto a cambio, el jugador activo juega 1 personaje de su mano en la feria, bocarriba.

Luego, descartará cualquier cantidad de personajes que tenga bocarriba en su zona de reputación **en los que figure el mismo número, o bien que formen una secuencia numérica. Ganará exactamente 1 boleto que tenga un valor igual a la cantidad de personajes descartados**.

El jugador debe colocar el boleto obtenido ante sí, bocabajo. Los boletos que están bocabajo no forman parte de su zona de reputación. El jugador no puede usar personajes situados en la feria ni en su mano para obtener boletos.

**Solo se puede obtener 1 boleto por turno**.

Se descartan los personajes en el montón de cartas bocarriba junto al mazo de personajes. **No se permite a los jugadores examinar el montón de descartes en ningún momento**.

***Ejemplo:*** *Carlota tiene cuatro personajes en su zona de reputación: 2 del gato y el zorro (2), 1 de los médicos (3) y 1 del juez (4). Carlota tiene varias opciones entre las que elegir:*

***1.*** *Puede descartar un solo personaje y coger a cambio un boleto de algodón de azúcar (1).*

***2.** También puede descartar sus dos personajes del gato y el zorro (2), o dos de los personajes con los que pueda formar una secuencia numérica [el gato y el zorro (2) junto con los médicos (3) o los médicos (3) junto con el juez (4)] para coger un boleto de cometa (2).*

***3.** O incluso puede descartar los tres personajes con los que pueda formar una secuencia mayor [el gato y el zorro (2), los médicos (3) y el juez (4)] y obtener un boleto para el espectáculo de marionetas (3).*

*Aunque Carlota tenga suficiente reputación para obtener más boletos, solo podrá usarla para ganar 1, ya que ese es el límite de boletos por turno.*

## Robar un personaje de la feria

A veces no hay nadie cerca para escuchar las historias del jugador. Robar un personaje de la feria lo ayuda también a aumentar su reputación, pero a un ritmo mucho más lento.

Para robar un personaje de la feria, el jugador activo coloca 1 personaje de su mano en la feria, bocarriba. Luego, roba cualquier otro personaje de la feria y lo coloca bocarriba en su zona de reputación.

**Los personajes de la feria nunca se colocan en la mano del jugador**.

## Reponer personajes en la feria

Si en algún momento no quedan personajes en la feria, se roban 2 personajes del mazo de personajes y se colocan bocarriba en la feria.

## Cuando el mazo de personajes se agota

Cuando el mazo de personajes se agota por primera vez, el día termina y todos se van a la cama. **Todos los jugadores deben descartar todos los personajes que tienen en sus respectivas zonas de reputación al final del turno del jugador activo**. Los jugadores deberán volver a hacer acopio de reputación.

Si el jugador activo ha logrado un turno adicional, obtiene a cambio una acción gratuita de **«usar reputación para obtener un boleto»** sin necesidad de jugar una carta de su mano en la feria.

**No se descartarán los personajes de la feria, los personajes que cada jugador tenga en la mano ni los boletos obtenidos que estén en la zona de reputación**.

Se baraja el montón de descartes y se forma un nuevo mazo de personajes, que se coloca bocabajo. Se le da la vuelta a la carta día y noche y se coloca con el lado «noche» a la vista, debajo del mazo de personajes. Continúa jugando el siguiente jugador por orden de turno.

## Fin de la partida y puntuación

La partida termina al final del turno del jugador activo cuando se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- El mazo de personajes se agota por segunda vez.
- Los jugadores obtienen todos los boletos de cuatro montones, sean los que sean.

Si, después de haberse dado alguna de estas condiciones, el jugador activo, durante su turno, obtiene otro turno adicional, ese turno adicional se pierde.

# Puntuación final

Los puntos se otorgan de la siguiente manera:

- Cada boleto vale tantos puntos como el valor que muestra.
- Cada jugador también obtiene puntos por la cantidad de boletos de diferente tipo que tenga (solo puntúa el mayor grupo de boletos diferentes que tenga cada jugador):

| 1 - 1 punto | 2 - 3 puntos | 3 - 6 puntos | 4 - 10 puntos | 5 - 15 puntos | 6 - 21 puntos |
|---|---|---|---|---|---|

***Ejemplo:*** *al final de la partida, Carlota tiene siete boletos en total y, de estos, cinco diferentes: 1 de algodón de azúcar (1), 2 de cometa (2), 2 de espectáculo de marionetas (3), 1 de noria (5), 1 de montaña rusa (6). Carlota obtiene 22 puntos por el valor total de sus boletos, más 15 puntos por tener cinco boletos de diferente tipo.*

**5** valores diferentes **=** **15** puntos

¡El jugador que suma más puntos gana la partida! Si hay un empate, gana el jugador con más boletos. Si sigue habiendo empate, se lanza la moneda para decidir quién obtiene la victoria.

# Variante de la moneda para 4 jugadores

Una vez por partida, cada jugador puede optar por lanzar la moneda para intentar cambiar el resultado de lo que haya decidido la mayoría, si no está de acuerdo con el resultado. Esta acción solo se puede llevar a cabo si no se es el jugador activo (si no es el turno propio) y únicamente **después** de que la mayoría haya decidido si cree o no al jugador activo.

Si la moneda cae mostrando al burro, significa que la mayoría habrá decidido, al final, **no creer** al jugador activo, independientemente de cuál fuera el resultado de la votación inicial. Pero si la moneda cae mostrando al niño, significa que la mayoría habrá decidido al final **creer** al jugador activo, independientemente de cuál fuera el resultado de la votación inicial.

La moneda solo puede lanzarla un jugador por turno. Si un jugador decide lanzar la moneda, deberá dar la vuelta a su carta de referencia para indicar al resto que ya ha agotado esa acción, por lo que no podrá volver a hacerlo durante el resto de la partida.

# Créditos

**Autor:** Martino Chiacchiera
**Ilustrador:** Paolo Voto
**Editorial:** ThunderGryph Games
**Dirección:** Gonzalo Aguirre Bisi
**Dirección de arte:** Pierpaolo Paoletti
**Diseño gráfico:** Daniel Tosco
**Modelado 3D:** Erick Tosco
**Edición del reglamento:** Anastasia Heuer
**Coordinación y revisión reglamentos:** Cristina Aguirre Bisi
**Traducción:** Juan P. Betanzos Soto y David Montero López
**Agradecimiento:** Cristina Bisi, Veronica Emer, Luis González y Flavio De Leonardis
**Web:** thundergryph.com

Thundergryph SLU, Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España. - support@thundergryph.com

# Trust me

C'est une merveilleuse journée

## qui s'ouvre sur l'Île aux Jouets !

Dès vos premiers pas dans le parc, vous êtes emporté par les saveurs caramélisées, les échos des rires venus du théâtre de marionnettes et le défilé des cerfs-volants partis à la conquête du ciel. La musique du manège vous transporte et vous souhaitez vous aussi monter faire un tour.

## Mais il y a un problème :

Vous n'avez pas de ticket ! Seuls les enfants célèbres en ont. Si vous étiez célèbre, vous pourriez jouer de votre réputation pour en obtenir ! Vous allez donc devoir convaincre les autres enfants que vous êtes partis à l'aventure avec les personnages de l'Île. Il vous faudra peut-être embellir un peu vos histoires pour les plus rendre intéressantes...

## Mais après tout, qui pourra faire la différence ?

*Trust Me* est un jeu de bluff. Les joueurs auront un jour et une nuit pour accroître leur Réputation et d'obtenir des Tickets. Parfois, les joueurs diront simplement la vérité, mais parfois, il leur faudra mentir... Le joueur qui possédera la plus grande valeur de Tickets à la fin de la partie l'emportera !

## Matériel

**30 cartes Personnage :**
- 5 Pinocchio (1)
- 5 Le Chat et le Renard (2)
- 5 Les Docteurs (3)
- 5 Le Juge (4)
- 5 Mangefeu (5)
- 5 La Fée (6)

**21 jetons Ticket :**
- 6 Barbe à papa (1)
- 5 Cerf-volant (2)
- 4 Spectacle de marionnettes (3)
- 3 Manège (4)
- 2 Grande roue (5)
- 1 Montagnes russes (6)

1 carte Jour/Nuit

1 pièce

4 Aides de jeu

# Mise en place

1. Triez les 21 Tickets en 6 piles face visible en fonction de leur valeur. Classez ces piles par ordre croissant de 1 à 6.
2. Mélangez les 30 cartes Personnage (que nous appellerons désormais « Personnages ») en un paquet face caché au centre de la table.
   - Dans une partie à 2 joueurs, retirez 1 Personnage de chaque type, puis mélangez les 24 Personnages restants du paquet.
3. Placez la carte Jour/Nuit sous le paquet Personnage, face Jour visible.
4. Placez la pièce à portée de tous les joueurs (n'utilisez pas la pièce dans une partie à 2 joueurs).
5. Donnez une Aide de jeu à chaque joueur. Si vous jouez en suivant les règles de la variante « Pièce à 4 joueurs » (Page 24), assurez-vous que tous les joueurs placent leur Aide de jeu avec le symbole suivant face visible :
6. Révélez 4 Personnages et placez-les en ligne face visible à côté du paquet Personnage. Cette ligne est appelée le « Parc ».
7. Chaque joueur pioche 1 Personnage du paquet pour constituer sa main de départ, qu'il masque à ses adversaires.

# Déroulement de la partie

Le dernier joueur à être monté sur des montagnes russes commence. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

Lors de son tour, un joueur pioche d'abord 1 Personnage du paquet puis place 1 Personnage de sa main dans le Parc, face cachée ou face visible, en fonction de l'action choisie.

## Réputation

La zone située devant chaque joueur représente sa Réputation. La Réputation se gagne grâce aux Personnages face visible que vous prenez du Parc. Les joueurs peuvent utiliser leur Réputation afin de gagner des Tickets pour les différentes attractions de l'Île aux Jouets.

Les Personnages de votre main et les Tickets obtenus lors de la partie ne font pas partie de votre Réputation.

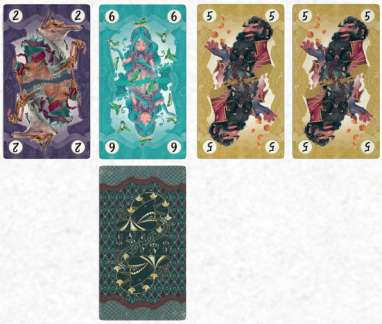
L'ampleur de votre Réputation n'est pas limitée. (Mais attention : lorsque le paquet Personnage est épuisé, vous perdez toute votre Réputation.)

# Déroulement d'un tour

À votre tour, vous devez effectuer ces deux étapes dans l'ordre :

1. Piocher un Personnage du paquet et le placer dans votre main.
2. Effectuer l'une de ces trois actions :
   - Raconter une histoire
   - Utiliser votre Réputation pour obtenir un Ticket
   - Prendre un Personnage du Parc

## Raconter une histoire



Pour raconter une histoire, placez 1 Personnage de votre main **face cachée** sous l'un des Personnages du Parc.

- Si ce Personnage **correspond** au Personnage sous lequel vous l'avez placé, vous racontez une **histoire vraie**.
- Si ce Personnage **ne correspond** pas au Personnage sous lequel vous l'avez placé, vous racontez un **mensonge**.

C'est à vos adversaires de décider s'ils vous croient ou non.

**Remarque :** Les joueurs ne racontent pas réellement d'histoires lorsqu'ils posent une carte de leur main. Ils se contentent de placer une carte face cachée sous un des Personnages du Parc et attendent que leurs adversaires votent.

Avant de révéler votre Personnage, tous les autres joueurs doivent avoir annoncé s'ils : « vous croient » ou « ne vous croient pas ». Tous les joueurs discutent ensemble librement avant de faire leur choix et décident s'ils veulent annoncer leur choix l'un après l'autre ou tous ensemble. Si les joueurs décident d'annoncer leur choix l'un après l'autre, ils le font dans le sens horaire, en commençant par le joueur situé à gauche du joueur actif.

S'il y a **plus de joueurs** ayant déclaré qu'ils « vous croient » que de joueurs ayant déclaré qu'ils « ne vous croient pas », la majorité **vous fait confiance**. S'il y en a **moins**, la majorité **ne vous fait pas confiance**.

Dans une partie à 3 joueurs, les deux autres joueurs doivent se mettre d'accord s'ils vous font confiance ou non. S'ils ne sont pas d'accord, ils lancent la pièce. Face **Âne**, la majorité **ne vous fait pas confiance**. Face **Gamin**, la majorité **vous fait confiance**.

Révélez alors votre Personnage joué face cachée pour dévoiler si vous racontiez une **histoire vraie** ou un **mensonge**.

| | | |
|---|---|---|
| Si vous racontiez une **histoire vraie** et que... | La majorité **vous a fait confiance...** | *... vous avez gagné leur confiance ! Votre Réputation augmente.*<br>Prenez les deux Personnages et placez-les face visible dans votre zone de Réputation. |
| Si vous racontiez une **histoire vraie** et que... | La majorité ne vous **a pas fait confiance...** | *... c'est qu'ils ont eu tort ! Désormais, votre Réputation vous précède.*<br>Prenez les deux Personnages et placez-les face visible dans votre zone de Réputation.<br>Exécutez un tour supplémentaire en tout point similaire à un tour normal (y compris en piochant un nouveau Personnage). Il est possible d'effectuer ainsi plusieurs tours d'affilée. |
| Si vous racontiez un **mensonge** et que... | La majorité **vous a fait confiance...** | *...vous les avez bien eus ! L'Île aux Jouets récompense la duplicité. Votre Réputation s'accroît et votre notoriété vous rapporte un Ticket.*<br>Prenez les deux Personnages et placez-les face visible dans votre zone de Réputation.<br>Obtenez 1 Ticket d'une valeur équivalente à la différence entre les numéros des deux Personnages et placez-le face cachée devant vous.<br>S'il ne reste pas de Ticket de cette valeur, prenez un Ticket d'une valeur inférieure. |
| Si vous racontiez un **mensonge** et que... | La majorité **ne vous a pas fait confiance...** | *...on vous a attrapé ! Vous devrez faire mieux la prochaine fois pour obtenir des Tickets !*<br>Placez le Personnage joué face visible sur le Parc, à la suite des autres. |

## Utiliser votre Réputation pour obtenir un Ticket

Pour utiliser votre Réputation pour obtenir un Ticket, ajoutez 1 Personnage de votre main au Parc, face visible.

Puis, défaussez autant de Personnages que désiré de votre zone de Réputation, **soit des cartes indiquant le même nombre, soit des cartes dont les nombres forment une suite. Obtenez 1 Ticket dont la valeur équivaut au nombre de Personnages défaussés**.

Placez les Tickets obtenus face cachée devant vous. Les Tickets face cachée ne font pas partie de votre Réputation. Vous ne pouvez pas utiliser de Personnages du Parc, ou de votre main, pour obtenir des Tickets.

**Vous pouvez seulement obtenir 1 Ticket par tour**.

Défaussez les Personnages sur une pile face visible à côté du paquet Personnage. **À aucun moment de la partie, les joueurs ne peuvent examiner la pile de défausse**.

***Exemple :*** *Charlotte possède 4 Personnages dans sa zone de Réputation : 2x Le Chat et le Renard (2), 1x Les Docteurs (3) et 1x Le Juge (4). Charlotte a plusieurs choix qui s'offrent à elle :*

***1.*** *Elle peut défausser 1 Personnage unique pour prendre un Ticket Barbe à papa (1).*

***2.*** *Elle peut défausser ses deux Personnages Le Chat et le Renard (2), ou deux Personnages à la suite [Le Chat et le Renard (2) avec Les Docteurs (3); Les Docteurs (3) avec Le Juge (4)] pour prendre un Ticket Cerf-volant (2).*

***3.*** *Elle peut défausser trois Personnages à la suite [Le Chat et le Renard (2), Les Docteurs (3), Le Juge (4)] pour prendre un Ticket Spectacle de marionnettes (3).*

*Bien que Charlotte possède assez de cartes dans sa Réputation pour obtenir plus d'un Ticket, elle ne peut en obtenir qu'un seul par tour et doit donc choisir.*

## Prendre un Personnage du Parc

Parfois, personne ne prend le temps d'écouter vos histoires. Prendre un Personnage du Parc vous aidera toujours à accroître votre Réputation, mais plus lentement.

Pour prendre un Personnage du Parc, jouez 1 Personnage de votre main dans le Parc face visible. Prenez un autre Personnage du Parc et placez-le face visible dans votre zone de Réputation.

**Les Personnages du Parc ne vont jamais dans votre main**.

## Rassortir le Parc

À tout moment de la partie, si aucun Personnage ne se trouve dans le Parc, piochez 2 Personnages du paquet Personnage et placez-les face visible dans le Parc.

## Paquet Personnage épuisé

Lorsque le paquet Personnage sera épuisé pour la première fois, vous verrez apparaître la carte Jour/Nuit. La journée se termine et tous ceux qui vous connaissent vont se coucher. **Tous les joueurs doivent défausser les Personnages de leur zone de Réputation à la fin du tour du joueur actif**. Les joueurs vont devoir recréer leur Réputation de zéro.

Si le joueur actif a gagné un tour supplémentaire, il peut à la place effectuer gratuitement une action « Utiliser votre Réputation pour obtenir un Ticket » sans jouer de carte de sa main.

**Les Personnages du Parc, les Personnages dans la main des joueurs et tous les Tickets gagnés ne sont pas défaussés**.

Mélangez la pile de défausse et formez un nouveau paquet Personnage face cachée. Retournez la carte Jour/Nuit face Nuit visible et placez-la sous le paquet Personnage. C'est au joueur suivant, dans l'ordre du tour, de jouer.

## Fin de partie et décompte des points

La partie se termine à la fin du tour du joueur actif lorsque l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- Le paquet Personnage est épuisé pour la seconde fois.
- Quatre piles de Tickets sont épuisées.

Après le déclenchement de la fin de partie, si le joueur actif obtient un tour supplémentaire, celui-ci est annulé.

# Décompte des points

Les points sont obtenus de la manière suivante :

- Chaque Ticket rapporte un nombre de points équivalent à sa valeur.
- Chaque joueur reçoit également un nombre de points correspondant au nombre de Tickets de valeur différente qu'il possède, en fonction de la table ci-dessous (seule la plus grande série de Tickets uniques est prise en compte) :

| 1 - 1 point | 2 - 3 points | 3 - 6 points | 4 - 10 points | 5 - 15 points | 6 - 21 points |
|---|---|---|---|---|---|

***Exemple :*** *À la fin de la partie, Charlotte possède 7 Tickets, dont 5 en un seul exemplaire : 1x Barbe à papa (1), 2x Cerf-volant (2), 2x Spectacle de marionnettes (3), 1x Grande roue (5), 1x Montagnes russes (6). Charlotte obtient 22 points pour la valeur totale de ses Tickets et 15 points pour ses 5 Tickets uniques.*

**5** exemplaires uniques **=** **15** points

Le joueur possédant le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de Tickets l'emporte. Si l'égalité persiste, lancez la pièce pour déterminer le vainqueur.

# Variante Pièce à 4 joueurs

Une fois par partie, chaque joueur peut décider de lancer la pièce pour tenter d'infléchir la décision de la majorité. Cette action ne peut être effectuée qu'à la condition de ne pas être le joueur actif (ce n'est pas votre tour) et **après** que la majorité ait décidé si oui ou non elle faisait confiance au joueur actif.

Si la pièce tombe face Âne visible, la majorité a décidé de **ne pas vous faire confiance**, peu importe le résultat précédent du vote. Si la pièce tombe face Gamin visible, la majorité a décidé de **vous faire confiance**, peu importe le résultat précédent du vote.

Un seul joueur par tour peut décider de lancer la pièce. Si vous décidez de lancer la pièce, retournez alors votre Aide de jeu pour marquer visuellement que vous avez utilisé cette capacité et ne pourrez plus l'utiliser pour le reste de la partie.

# Crédits

**Auteur :** Martino Chiacchiera
**Illustrateur :** Paolo Voto
**Éditeur :** ThunderGryph Games
**Chef de projet :** Gonzalo Aguirre Bisi
**Directeur artistique :** Pierpaolo Paoletti
**Graphiste :** Daniel Tosco
**Maquettiste :** Erick Tosco
**Réviseuse du livret :** Anastasia Heuer
**Coordination et révision règles :** Cristina Aguirre Bisi
**Traduction française :** The Rulebook Translator
**Grâce au soutien de :** Cristina Bisi, Veronica Emer, Luis González et Flavio De Leonardis
**Site Web :**www.thundergryph.com

Thundergryph SLU, Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España. - support@thundergryph.com

# Trust me

Sembra già l'inizio di

## una bellissima giornata sull'Isola dei Giocattoli!

Mentre sei nel parco, senti il profumo dello zucchero tostato, senti le risate provenire dal teatro delle marionette e vedi gli aquiloni colorati che volteggiano nel cielo. Senti la musica delle giostre e già desideri di farci un giro.

## C'è solo un problema:

non hai biglietti. Solo i bambini più famosi li hanno. Se fossi famoso, potresti sfruttare la tua reputazione per guadagnare i biglietti! Tutto quello che devi fare è convincere gli altri bambini delle grandi avventure che hai avuto con i vari Personaggi sull'Isola,

## anche se poi devi abbellirle un po'...
## del resto chi noterà la differenza?

*Trust me* è un gioco di bluff. I giocatori hanno un giorno e una notte per accrescere la loro Reputazione e ottenere i Biglietti, ingannando gli avversari per guadagnare la loro fiducia. Il giocatore con i biglietti più preziosi alla fine del gioco, sarà il vincitore.

## Componenti

**30 Carte Personaggio:**
- 5 Pinocchio (1)
- 5 Il Gatto e la Volpe (2)
- 5 I Dottori (3)
- 5 Il Giudice (4)
- 5 Mangiafuoco (5)
- 5 La Fata (6)

**21 Biglietti:**
- 6 Zucchero Filato (1)
- 5 Aquilone (2)
- 4 Teatro delle Marionette (3)
- 3 Giostra (4)
- 2 Ruota Panoramica (5)
- 1 Montagne Russe (6)

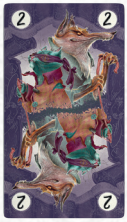
1 carta Giorno/Notte

1 Moneta

4 Carte Aiuto del Giocatore

# Preparazione

1. Ordina i 21 biglietti in sei pile a faccia in su in base al loro valore. Disponi le pile in ordine crescente da 1 a 6.
2. Mescola le 30 carte Personaggio (da ora in poi chiamate semplicemente Personaggi) per formare un mazzo dei Personaggi da mettere a faccia in giù al centro del tavolo.
   - In una partita a 2 giocatori, rimuovi 1 Personaggio di ciascun tipo prima di mescolare i restanti 24 Personaggi per formare il mazzo di pesca.
3. Posiziona la carta Giorno/Notte sotto il mazzo dei Personaggi con il lato Giorno rivolto verso l'alto.
4. Metti la Moneta alla portata di tutti i giocatori. (La Moneta non è utilizzata in partite a 2 giocatori).
5. Dai a ogni giocatore la carta Aiuto del Giocatore. Se stai giocando con la Variante Moneta per 4 giocatori (Pg. 30), assicurati che ogni giocatore abbia la carta Aiuto del Giocatore di fronte a sé con questa icona a faccia in su.
6. Scopri 4 Personaggi e posizionali in una fila a faccia in su accanto al mazzo dei Personaggi. Questa fila è chiamata il Parco.
7. Ogni giocatore pesca 1 Personaggio dal mazzo dei Personaggi a comporre la propria mano iniziale, tenendola nascosta ai suoi avversari.



# Svolgimento della partita

Partendo dal giocatore che per ultimo è stato sulle montagne russe e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge un turno.

Nel proprio turno, i giocatori pescano sempre 1 nuovo Personaggio dal mazzo dei Personaggi e posizionano 1 Personaggio dalla loro mano nel Parco, a faccia in su o a faccia in giù a seconda dell'azione che scelgono.

## Reputazione

L'area davanti a ciascun giocatore è considerata la Reputazione di quel giocatore. La Reputazione è rappresentata dai Personaggi che hai preso dal Parco e che hai a faccia in su nella tua area di gioco. I giocatori possono usare la loro Reputazione per guadagnare i Biglietti per i divertimenti dell'Isola dei Giocattoli.

I Personaggi nella tua mano e i Biglietti ottenuti durante la partita non fanno parte della tua Reputazione.

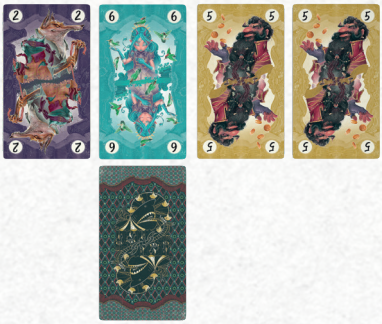
Non c'è limite al numero di carte nella tua Reputazione. (Quando però il mazzo dei Personaggi si esaurisce, perderai tutta la tua Reputazione).

# Svolgere un turno

Nel tuo turno, devi svolgere entrambi questi passaggi in ordine:

1. Pesca 1 carta Personaggio dal mazzo e mettila nella tua mano.
2. Svolgi una delle seguenti azioni:
   - Racconta una Storia.
   - Usa la Reputazione per Ottenere un Biglietto.
   - Prendi un Personaggio dal Parco.

## Racconta una storia



Per raccontare una storia, posiziona 1 Personaggio dalla tua mano **a faccia in giù** sotto qualsiasi Personaggio nel Parco.

- Stai raccontando **una storia vera** se i Personaggi **coincidono**.
- Stai bluffando e raccontando **una storia falsa** se i Personaggi **non coincidono**.

Sarà compito dei tuoi avversari decidere se si fidano di te oppure no.

**Nota:** Il giocatore non deve effettivamente raccontare delle storie quando gioca dei Personaggi dalla propria mano. Gioca semplicemente un Personaggio dalla sua mano sotto un Personaggio nel Parco e aspetta che gli avversari votino.

Prima di scoprire il Personaggio a faccia in giù, tutti gli altri giocatori devono dichiarare: "Ti Credo" oppure "Non ti Credo".

Tutti i giocatori possono discutere liberamente tra di loro prima di fare le proprie scelte e possono decidere se vogliono dichiarare insieme o uno alla volta. Se i giocatori scelgono di dichiarare uno alla volta, lo faranno in ordine di turno iniziando dal giocatore alla sinistra del giocatore attivo.

Se il numero di giocatori che hanno detto "Ti Credo" è **maggiore** del numero di giocatori che hanno detto "Non ti Credo", la maggioranza **ti crede**.
Se è **inferiore**, la maggioranza **non ti crede**.

In una partita a 3 giocatori, entrambi i giocatori devono essere d'accordo se ti credono oppure no. Se non sono d'accordo, lanciano la moneta. Se la moneta cade con il lato che mostra l'**asino** rivolto verso l'alto, la maggioranza **non ti crede**. Se la moneta cade con il lato che mostra il **bambino** rivolto verso l'alto, la maggioranza **ti crede**.

Capovolgi a faccia in su il Personaggio che hai giocato dalla tua mano, per rivelare se la tua storia su di lui era una **storia falsa** o una **storia vera**:

| | | |
|---|---|---|
| Se hai raccontato una **storia vera...** | e la maggioranza **ti ha creduto...** | *...hai guadagnato la loro fiducia! La tua reputazione sta crescendo.*<br>Prendi entrambi i Personaggi e posizionali a faccia in su nella tua Reputazione. |
| Se hai raccontato una **storia vera...** | e la maggioranza **non ti ha creduto...** | *...hai dimostrato che si sbagliavano! La tua reputazione ora ti precede.*<br>Prendi entrambi i Personaggi e posizionali a faccia in su nella tua Reputazione.<br>Esegui un turno bonus esattamente come se stessi effettuando un altro normale turno, incluso pescare un nuovo Personaggio dal mazzo. È possibile svolgere più turni bonus consecutivi. |
| Se hai raccontato **una storia falsa...** | e la maggioranza **ti ha creduto...** | *Li hai ingannati! L'Isola dei Giocattoli premia gli inganni. La tua Reputazione cresce e la tua notorietà ti fa guadagnare un Biglietto.*<br>Prendi entrambi i Personaggi e posizionali a faccia in su nella tua Reputazione.<br>Ottieni 1 biglietto pari alla differenza tra i numeri su quei 2 Personaggi e posiziona il Biglietto a faccia in giù davanti a te.<br>Se non ci sono più Biglietti di quel valore, prendine uno con il valore successivo più basso. |
| Se hai raccontato **una storia falsa...** | e la maggioranza **non ti ha creduto...** | *Sei stato beccato! Dovrai raccontare storie migliori se vorrai ottenere dei Biglietti.*<br>Metti il Personaggio che hai giocato dalla tua mano a faccia in su nel Parco. |

## Usa la reputazione per ottenere un biglietto

Per usare la tua Reputazione per ottenere un Biglietto, gioca 1 Personaggio dalla tua mano a faccia in su nel Parco.

Poi, scarta un qualsiasi numero di Personaggi a faccia in su dalla tua Reputazione, **con lo stesso valore numerico o in una sequenza di numeri. Ottieni esattamente 1 Biglietto di valore pari al numero di Personaggi che stai scartando**.

Metti il Biglietto guadagnato a faccia in giù davanti a te. I Biglietti a faccia in giù non fanno parte della tua Reputazione.

Non puoi utilizzare i Personaggi nel Parco o nella tua mano per ottenere i Biglietti.

**Puoi ottenere solo 1 Biglietto per turno**.

Scarta i Personaggi in una pila a faccia in su accanto al mazzo dei Personaggi. **I giocatori non possono mai controllare la pila degli scarti**.

***Esempio:*** *Carlotta ha quattro Personaggi nella sua reputazione. 2x La Volpe e il Gatto (2), 1x I Dottori (3), 1x Il Giudice (4). Carlotta ha più opzioni tra cui scegliere:*

***1.*** *Può scartare un singolo Personaggio per prendere un Biglietto Zucchero Filato (1).*

***2.** Oppure può scartare 2 Personaggi Il Gatto e la Volpe (2) oppure 2 Personaggi in sequenza [Il Gatto e la Volpe (2) insieme ai Dottori (3) oppure I Dottori (3) insieme al Giudice (4)] per prendere un Biglietto Aquilone (2).*

***3.** Oppure può scartare 3 personaggi in sequenza [Il Gatto e la Volpe (2), I Dottori (3) e Il Giudice (4)] per un Biglietto Teatro delle Marionette.*

*Anche se Carlotta ha sufficiente Reputazione per ottenere più di 1 Biglietto, può usare la sua Reputazione per ottenere 1 solo Biglietto per turno.*

## Prendi un personaggio dal parco

A volte non c'è nessuno ad ascoltare i tuoi racconti. Prendere un Personaggio dal Parco ti aiuta comunque ad accrescere la tua Reputazione ma ad un ritmo molto più lento.

Per prendere un Personaggio dal Parco, gioca 1 Personaggio dalla tua mano nel Parco a faccia in su.

Prendi qualsiasi altro Personaggio dal Parco e posizionalo a faccia in su nella tua Reputazione.

**I personaggi del Parco non entrano mai nella tua mano**.

## Riempire il parco

Se, in qualsiasi momento, non ci sono Personaggi nel Parco, pescane 2 dal mazzo dei Personaggi e mettili a faccia in su nel Parco.

## Quando il mazzo dei personaggi si esaurisce

Quando il mazzo dei Personaggi finisce per la prima volta, la giornata volge al termine e tutti quelli che ti conoscono vanno a dormire. **Tutti i giocatori devono scartare tutti i Personaggi nella loro Reputazione alla fine del turno del giocatore attivo**. I giocatori dovranno accrescere la loro Reputazione da capo.

Se il giocatore attivo ha guadagnato un turno bonus, il giocatore attivo potrà invece svolgere un'azione **Usa la Reputazione per ottenere un Biglietto**, senza giocare una carta dalla sua mano nel parco.

**I Personaggi nel Parco, i Personaggi nella mano dei giocatori e i Biglietti guadagnati non vengono scartati**.

Mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo dei Personaggi a faccia in giù. Capovolgi la Carta Giorno/Notte dal lato Giorno al lato Notte e posizionala sotto il mazzo dei Personaggi.

Continua a giocare proseguendo con il giocatore successivo in ordine di turno.

## Fine partita e punteggio

Il gioco termina alla fine del turno del giocatore attivo, quando viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:

- Il mazzo dei Personaggi finisce per la seconda volta.
- I giocatori acquisiscono tutti i Biglietti da quattro pile qualsiasi.

Se, dopo aver attivato la fine della partita, il giocatore attivo ottiene un turno bonus, quel turno bonus è perso.

# Punteggio finale

I punti si ottengono nei seguenti modi:

- Ogni Biglietto vale un numero di punti pari al suo valore.
- Ogni giocatore ottiene punti per il numero di Biglietti con valore diverso che possiede, seguendo lo schema di seguito (solo il set di Biglietti più lungo farà ottenere punti a quel giocatore):

| 1 - 1 punto | 2 - 3 punti | 3 - 6 punti | 4 - 10 punti | 5 - 15 punti | 6 - 21 punti |
|---|---|---|---|---|---|

***Esempio:*** *Alla fine della partita, Carlotta ha sette Biglietti in totale di cui 5 tutti diversi: 1x Zucchero Filato (1), 2x Aquilone (2), 2x Teatro delle Marionette (3), 1x Ruota Panoramica (5), 1x Montagne Russe (6). Carlotta ottiene 22 punti per il valore totale dei suoi Biglietti e 15 punti per i cinque Biglietti diversi tra loro.*

**5** valori differenti **=** **15** punti

Il giocatore con più punti vince la partita! In caso di un pareggio, il giocatore con il maggior numero di Biglietti è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio, lancia la Moneta per determinare chi sarà il vincitore.

# Variante moneta per 4 giocatori

Ogni giocatore, una volta per partita, se non è d'accordo con il risultato può scegliere di lanciare la Moneta per provare a cambiare il risultato della maggioranza. Questa azione può essere eseguita solo se non sei il giocatore attivo (non è il tuo turno) e può essere svolta solo **dopo** che la maggioranza ha deciso se fidarsi o meno del giocatore attivo.

Se la Moneta cade con l'asino rivolto verso l'alto, la maggioranza decide di **non crederti**, indipendentemente dal voto espresso. Se la Moneta cade con il bambino rivolto verso l'alto, la maggioranza decide di **crederti**, indipendentemente dal voto espresso.

Solo un giocatore può scegliere di lanciare la Moneta ogni turno. Se scegli di lanciare la Moneta, devi poi girare la tua carta Aiuto del Giocatore dall'altro lato per indicare che hai usato questa abilità e che non puoi usarla per il resto della partita.

# Crediti

**Autore:** Martino Chiacchiera
**Illustrazioni:** Paolo Voto
**Editore:** ThunderGryph Games
**Responsabile del Progetto:** Gonzalo Aguirre Bisi
**Direttore Artistico:** Pierpaolo Paoletti
**Grafica:** Daniel Tosco
**Modelli:** Erick Tosco
**Redattrice del Regolamento:** Anastasia Heuer
**Coordinazione e verifica regolamenti:** Cristina Aguirre Bisi
**Traduzione:** Flavio De Leonardis
**Grazie per il supporto di:** Cristina Bisi, Veronica Emer, Luis González e Flavio De Leonardis
**Sito web:** thundergryph.com

Thundergryph SLU, Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España. - support@thundergryph.com

www.thundergryph.com
© 2024 ThunderGryph Games, All rights reserved.